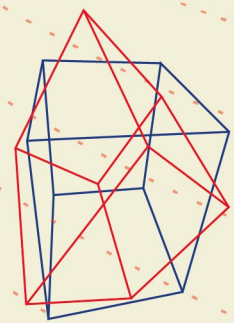
Informe del proyecto de Investigación-creación Ritmo 2021();



{ritmo 2021}

ritmo 2021[]

</ritmo 2021>

ritmo@2021>

Ritmo 2021();

{ritmo 2021}

ritmo 2021[]

</ritmo 2021>

ritmo@2021>

/* Ritmo 2021: producción
de un corto audiovisual
experimental usando técnicas
de programación
Proyecto beneficiado por la
convocatoria de proyectos de
investigación-creación 2020
Facultad de Artes,
Universidad Nacional de
Colombia (sede Bogotá) */

Dirección general
Luis Fernando Medina Cardona

Maquetación
Laura Berena Robles Martínez

[Concebido y realizado por]::

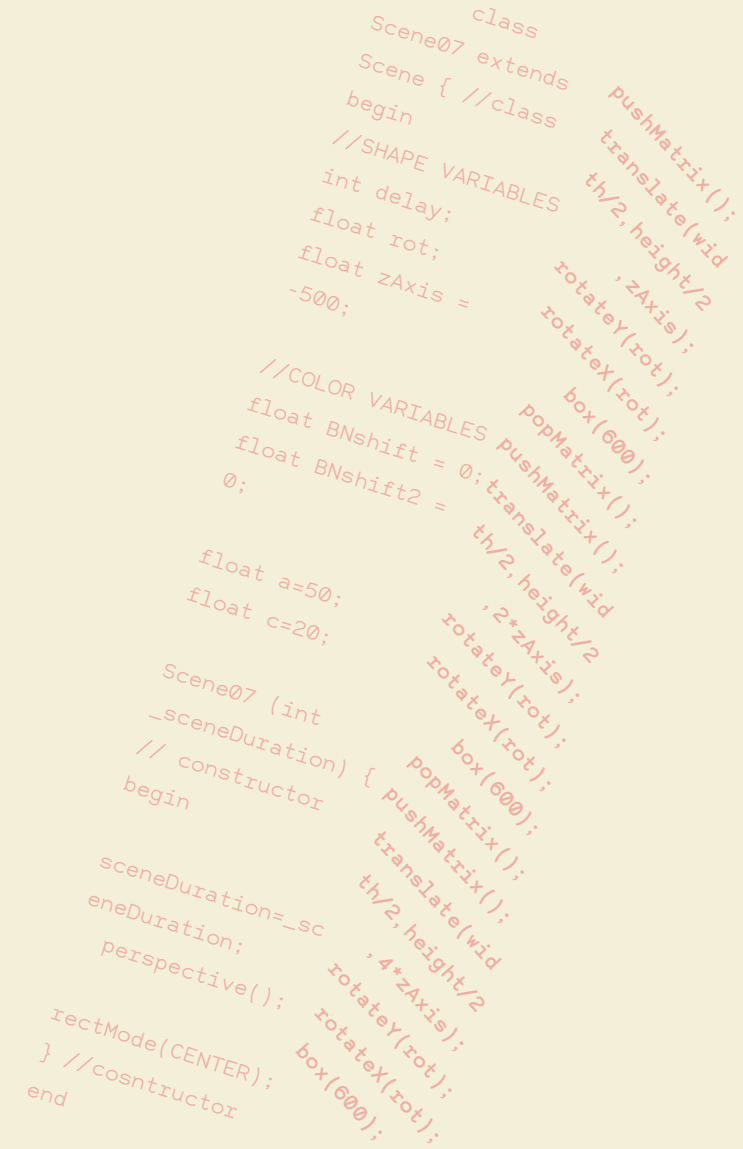
</espam>: Espacio de
Produción Abierta de Medios
Grupo de investigación-
creación
Facultad de Artes,
Universidad Nacional de
Colombia (sede Bogotá)

{copyleft 2021}

</espam>

UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

r
s.
rupo
pam>:
erta de
Artes de
cional de
terpreta la
ERTO y libre
ecruzados: el
biertas para la
ribución abierta
s mediáticos y la
entre disciplinas.
on interpretados por
e una manera integral
utiliza el lenguaje de
ierto Processing para el
prototipado de la pieza
ovisual, publica todos los
sultados en acceso abierto y
procura modelos de producción
orizontales. En conclusión, el
proyecto es un conjunto de
prácticas que se inscriben en el
marco del conocimiento, la ciencia
y las estrategias abiertas y de
open GLAM (lo abierto para
galerías, bibliotecas,
archivos y museos).



//De la materialidad del filme a la materialidad del código

ge
pion
sus es

Este proyecto
estéticas del co
esculpir de nuestro
El postulado anterior
obtenido. En primer lugar
y los dispositivos de cómput

En segundo lugar, está la abstracción:
que permiten que un código escrito sea e
estrecho vínculo entre máquinas de cálculo
el computador primigenio Z1 de los años 1930,
Ritmo 2021.

Scenesvector 02

Ritmo 2021 surgió como proceso pedagógico del curso Programación para Arte, de la Universidad Nacional de Colombia, a inicios del 2020. El contexto de pandemia y de movilización social requirió de ejercicios que permitieran a los estudiantes seguir con su proceso de aprendizaje sin avanzar en contenidos. Por lo tanto, las formas eométricas obtenidas en Processing recordaban a la película centenaria, nera del cine abstracto, Rhythmus 21, de Hans Richter (1921) y esto motivó a que cenas fueran recreadas en clase a modo de homenaje.

retoma esta premisa, pero ya no emula, sino que lleva las experimentaciones rto dadaísta a un nuevo nivel, donde el código de programación es la materia por os días.

tiene varios niveles de diálogo entre la pieza referente y el prototipo audiovisual r, encontramos una tecnología de medios específica: el cinematógrafo hace cien años to en la actualidad.

las formas «absolutas» en Richter y las capas de abstracciones lingüísticas actuales jecutado en una placa de silicio. Finalmente, desde una perspectiva histórica, el y de imagen, que tiene antecedentes notables como el telar de Jacquard del siglo XIX o se problematiza de nuevo en un caso sencillo como el corto audiovisual materializado en

Una red de artefactos y prototipos interconectados //
Es una red de artefactos mediáticos interconectados
El corto abstracto que se produjo en este proyecto de investigación-creación se denomina prototipo y refleja una lógica más afín al software como artefacto creativo el cual nunca está terminado y evoluciona en una serie de versiones incrementales. Adicional a lo anterior, la cultura de las redes se refleja en todo el proyecto no solo como instrumento o plataforma que el proceso se lleve a cabo no en la estructura de la pieza producida. Así, Ritmo es más que un corto abstracto experimental obtenido a partir de Processing una red de artefactos mediáticos interconectados que giran alrededor de esta pieza audiovisual.
audiovisual.

En esta red, la idea de una obra monolítica y con una narrativa unificada es reemplazada por artefactos como la pieza audiovisual central, ponencias, conferencias, artículos académicos, posibles aplicaciones para móviles y una pieza editorial tipo fanzine, como la que sostiene en sus manos.

Todos estos artefactos son publicados de manera abierta, aprovechando las posibilidades estéticas y narrativas de cada medio específico. De esta manera, el proceso de investigación-creación aprovecha la transcodificación del software y ofrece otro prototipo, esta vez epistemológico: una especie de narrativa transmedia donde cada artefacto sugiere a los demás y revela una parte de todo el proceso, el cual se completa al recorrer todos los artefactos.

Todos estos artefactos son publicados de manera abierta, aprovechando las posibilidades estéticas y narrativas de cada medio específico.

ectados que giran alrededor de esta piez

// El fanzine como experimento de divulgación académica

Desde el principio, el proyecto Ritmo 2021 concibió una pieza editorial experimental para comunicar sus resultados. Si bien el corto audiovisual constituye el núcleo del proyecto, como se ha descrito, también es la excusa para tejer una red de artefactos, tales como ponencias y artículos académicos, que son el vehículo normal para la comunicación de resultados de proyectos de investigación, los cuales privilegian un discurso escrito dirigido a pares académicos. Sin embargo, dentro de la postura abierta del grupo </espam>, se proponen otras formas de divulgación para un público por fuera de la academia que jueguen con la materialidad del texto impreso. Por esta razón, se decidió usar un dispositivo inspirado en la libertad de las publicaciones contraculturales tipo fanzine.

Estás páginas componen una especie de fanzine académico. Por coherencia conceptual, la publicación fue diseñada en software libre, mostrando las posibilidades de estas herramientas. Como directriz gráfica, el universo geométrico del corto audiovisual y la estética del código de programación son usados.

Finalmente, y como apuesta editorial, otra tecnología, la risografía, provee los colores que superan la tensión entre lo análogo y digital para constituir una plataforma de experimentación editorial. En este sentido, esta publicación opera como mecanismo de divulgación académica y también como pieza en si misma, permitiendo atisbar nuevos horizontes donde las artes aporten a la diversidad de un ecosistema de comunicación científica y creativa más rico y abierto.

/*Impreso en Bogotá,
Colombia en Risografía
por Colmillo Press
sobre papel Earth Pack*/

/*Para la composición se
usó la tipografía Alma mono.
Maquetado en el software
libre Scribus*/

Ritmo 2021();

{ritmo 2021}

ritmo 2021[]

</ritmo 2021>

ritmo@2021>

Ritmo 2021();

{ritmo 2021}

ritmo 2021[]

</ritmo 2021>

ritmo@2021>

https://linktr.ee/ritmo2021